

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Anak Tuna Grahita

a. Pengertian anak tuna grahita

Menurut Munzayanah (2000:13) anak tuna grahita sebagai anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam perkembangan daya fikir serta kepribadian, sehingga ia tidak mampu hidup dengan kekuatannya sendiri dalam masyarakat meskipun dengan cara sederhana. Menurut Nunung Apriyanto (2012:21) bahwasanya secara signifikan anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Mereka memiliki keterlambatan dalam segala bidang dan rentang memori mereka pendek terutama yang berhubungan dengan akademik, kurang dapat berpikir abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasanya anak tuna grahita adalah anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam perkembangan daya fikir serta kepribadaian dan mempunyai intelektual dibawah rata-rata namun masih mempunyai potensi yang dapat dikembangkan di bidang akademis yang sederhana seperti membaca, menulis, dan

menghitung. Sehingga Pendidikan berhak mereka dapatkan untuk mengembangkan akademik dan tumbuh kembangnya.dengan mendapatkan pendidikan yang sesuai kebutuhanya, anak dapat memiliki keterampilan yang dapat dijadikan bekal hidup bagi dirinya setelah dewasa.

b. Pengelompokan anak tuna grahita

pengelompokan anak tunagrahita menurut Novan Ardy Wiyani (2014:102) adalah 1). Anak tuna grahita ringan, 2).Anak tuna grahita sedang, 3).Anak tuna grahita parah. Penjelasan lebih detail terkait pengelompokan anak tuna grahita tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

1. Anak tuna grahita ringan

Anak tuna grahita ringan adalah anak yang mampu didik meskipun hasilnya tidak maksimal.Anak tersebut dapat didik dalam bidang akademiknya seperti membaca, menulis, mengeja, dan berhitung, dapat menyusaikan diri dan tidak bergantung pada orang lain, dapat memiliki keterampilan sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

2. Anak tuna grahita sedang

Anak tuna grahita sedang adalah anak yang memiliki kisaran IQ 54-40.Mereka memiliki kisaran IQ dibawah anak tuna grahita ringan sehingga tidak mungkin mampu mengikuti program yang diperuntukkan bagi anak tuna grahita ringan.Beberapa

kemampuan yang perlu diajarkan pada anak tuna grahita sedang yaitu anak belajar mengurus diri sendiri, misalnya makan, memakai pakaian, mandi, tidur, dan lainnya. Anak juga dapat diajarkan dengan penyesuaian diri dilingkungan rumah dan sekitarnya. Juga dapat mempelajari kegunaan ekonomi di rumah atau dilembaga khusus.

3. Anak tuna grahita parah

Anak tuna grahita parah adalah anak yang memiliki kisaran IQ 24-0. Mereka memiliki IQ yang sangat rendah sehingga ia tidak mampu mengurus dirinya sendiri atau bersosialisasi. Mereka membutuhkan orang lain untuk mengurus dirinya. Jadi anak tuna grahita parah ini memerlukan perawatan sepenuhnya sepanjang hidupnya.

c. Karakteristik anak tuna grahita

Menurut Mumpuniarti (2007:15) karakteristik anak tuna grahita ringan dapat ditinjau secara fisik, psikis dan sosial. Penjelasan lebih detail terkait pengelompokan anak tuna grahita tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini:

1. Karakteristik fisik : terlihat seperti anak normal, hanya sedikit kelambatan dalam kemampuan sensomotorik.
2. Karakteristik psikis : anak tuna grahita ringan sukar berfikir abstrak, mudah dipengaruhi, kurang mampu mengendalikan perasaan, kurang memiliki kemampuan analisa, asosiasi

lemah, kepribadian kurang harmonis karena tidak mampu untuk menilai baik dan buruk. Kemampuan dalam bidang pendidikan termasuk mampu didik.

3. Karakteristik sosial : Anak tuna grahita mampu bergaul, menyesuaikan dilingkungan yang tidak terbatas pada keluarga saja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan sederhana dan melakukan secara penuh sebagai orang dewasa.

d. Faktor penyebab tuna grahita

Menurut Efendi (2006:91) “bahwa sebab terjadinya tuna grahita adalah faktor yang dibawa sejak lahir (factor endogen) dan faktor dari luar seperti penyakit atau keadaan lainnya (factor eksogen)”. Faktor endogen adalah faktor ketidaksempurnaan psikologis dalam memindahkan gen, sedangkan faktor eksogen yaitu faktor yang terjadi akibat perubahan patologis dari perkembangan normal. Dari sisi perkembangan dan pertumbuhan, penyebab tuna grahita menurut Devenport yang dikutip Efendi (2006:91) dapat di rinci sebagai berikut:

1. Kelainan atau keturunan yang timbul pada benih plasma
2. Kelainan atau keturunan yang dihasilkan selama penyuburan telur
3. Kelainan atau keturunan yang diakibatkan dengan implantasi
4. Kelainan atau keturunan yang timbul dari embrio

5. Kelainan atau keturunan yang timbul dalam janin

e. Pembelajaran Untuk Anak Tuna Grahita

Menurut Bandi Delphie (2006:54) program atau rancangan pembelajaran untuk anak tuna grahita memerlukan bentuk-bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan siswa yang bersangkutan, dan belum menemukan cara yang cocok untuk meningkatkan kemampuan kognisi sekaligus kemampuan siswa yang bersangkutan.

Rancangan pembelajaran individual ini untuk mengatasi kesulitan-kesulitan untuk anak berkebutuhan khusus. maka dari itu, perlunya program pembelajaran dengan intervensi guru secara khusus yang disesuaikan dengan kelemahan siswa dengan penyandang anak berkebutuhan khusus. Media pembelajaran yang dibuat juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus dengan catatan media cocok dengan permasalahan yang ada pada anak. Pembuatan media pembelajaran harus bersifat kongkrit, supaya anak lebih paham mengenai pembelajaran yang diajarkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Arsyad (2002:3) Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadi suatu alat atau suatu proses untuk meningkatkan sebuah konsep yang dapat menyalurkan sebuah informasi dalam proses belajar mengajar yang nantinya media ini akan membantu dalam proses belajar mengajar didalam kelas secara efektif dan efisien.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan memiliki berbagai manfaat dan fungsi. Sehingga setiap media yang akan diciptakan atau digunakan harus memiliki nilai kebermanfaatan baik bagi guru maupun bagi siswa terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aristo Rahadi (2004:15) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.

2. Media dapat mengatasi keterbatasan kendala ruang dan waktu.
3. Media juga dapat membantu keterbatasan indra manusia.
4. Media dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya kedalam kelas.
5. Informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan lebih mendalam dan lama tersimpan dalam diri siswa.

Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan usman (2002:24)

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- d. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

c. Media pembelajaran visual

Media pembelajaran memiliki beragam jenisnya, maka dari itu penelitian ini dibatasi jenis media pembelajarannya. Jenis media yang digunakan yaitu media visual. Menurut Djamarah dan Zein (2002:144) media visual adalah media yang mengandalkan penglihatan. Media berbasis visual memang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yakni dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan dan menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa Gambar representatif, seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, diagram yang menunjukkan hubungan-hubungan konsep, struktur isi materi, dan grafik tabel yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Kelebihan dan kekurangan media visual

Menurut Giyatri (2016) dalam skripsinya menyatakan bahwa setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, salah satunya media visual terdapat kelebihan kekurangan yakni:

1. Kelebihan media visual

a) Memberi informasi secara simbolis

- b) Dapat dibaca berkali-kali dengan mengelipingnya atau menyimpannya
- c) Dapat membantu siswa berpikir lebih spesifik dan mengerti isi berita dengan menganalisis secara mendalam.

2. Kekurangan media visual

- a) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk gambar atau tulisan yang tidak dapat didengar sehingga kurang detail materi yang disampaikan.
- b) Visual yang terbatas hanya dapat memberikan visual gambar yang mewakili isi berita

e. Manfaat Media Visual

Manfaat media visual dalam skripsi Giyatri (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- 2) Media visual sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik yang nantinya peserta didik akan terbantu dalam memahami materi.
- 3) Media visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan.

f. Pengembangan media komputer bacitung (komedi putar membaca dan berhitung)

Sugiyono (2009:297) Pengembangan media merupakan suatu produk yang dikembangkan dari pengembangan media yang sudah ada, yang dimana di rancang sedemikian rupa yang kemudian nantinya akan menjadi sebuah produk yang baru dalam proses pembelajaran. dalam menghasilkan produk pembelajaran tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berfungsi dimasyarakat luas.

Pengembangan media pada saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Karena akan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran yang konkrit akan sangat membantu anak tuna grahita memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Sehingga anak tuna grahita dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

Media komedi putar membaca dan berhitung adalah sebuah media yang melatih keterampilan membaca dan berhitung anak tuna grahita ringan di sekolah dasar inklusi. Media ini didesain dengan rangkaian gambar, huruf abjad, angka, dan operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan. Media gambar sendiri berupa gambar yang di jadikan objek dalam berhitung maupun membaca yang dimana nantinya dari gambar yang di paparkan akan di tempel pada media komedi putar kemudian anak akan menyusun sebuah huruf yang nantinya akan menjadi sebuah kata dan kalimat. Dan dari gambar tersebut juga anak akan melakukan keterampilan

berhitung dengan pengoperasian penjumlahan dan pengurangan sesuai gambar. Seperti yang diketahui bahwa anak tuna grahita sendiri sangat sulit memahami hal-hal yang abstrak sehingga gambar suatu benda yang kongkrit dapat membantu anak tuna grahita dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berhitungnya. Membaca dan berhitung permulaan merupakan hal yang mendasar yang harus diberikan pada anak tuna grahita agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

1. Keterampilan membaca dan berhitung permulaan

Membaca adalah keterampilan yang penting dalam komunikasi dan pembelajaran. Menurut Somadayo (2011:4) membaca merupakan kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami arti atau makna yang terkandung didalam bahan tulis. Adapun menurut Tarigan (2008:7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan para pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa lisan. Dengan demikian membaca memiliki peran yang sangat penting bagi setiap manusia agar dapat memahami informasi baik dalam bahan tulis maupun keadaan dilingkungan sekitar kita, sehingga membaca harus dijadikan budaya yang baik.

Menurut Enny Zubaidah (2013:9) Membaca permulaan lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang dimana berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana. Pengucapan tersebut akan lebih bermakna jika

dapat membangkitkan makna seperti dalam pembicaraan lisan. Susanto (2011:98) berhitung permulaan merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca dan berhitung permulaan bertujuan untuk memberikan pengetahuan-pengetahuan dasar bagi anak sehingga anak lebih siap untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan keterampilan membaca dan berhitung.

2. Pendidikan Inklusi

Pendidikan inklusi adalah bentuk penyelenggara pendidikan yang menyatukan anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan anak-anak normal pada umumnya untuk belajar. Pendidikan inklusi adalah sekolah yang harus mengakomodasi semua anak tanpa memandang kondisi fisik, sosial emosional, intelektual, linguistik maupun kondisi lainnya. Penyandang cacat, anak-anak jalanan, anak-anak yang berasal dari

populasi etnis minoritas, kelompok yang kurang beruntung atau termajinalisasi. Tarmansyah (2007:82).

Menurut Staub dan Peck (Tarmansyah, 2007:83) pendidikan inklusi adalah penempatan anak berkelainan ringan, sedang, dan berat secara penuh dikelas. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa kelas regular merupakan tempat yang relevan bagi anak berkebutuhan khusus, apapun jenis kelainannya. Dari pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan inklusi merupakan pelayanan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus tanpa memandang kondisi fisik, sosial emosional, intelektual, atau kondisi lainnya sehingga dapat bersama-sama mendapatkan pelayanan pendidikan disekolah regular.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa kajian penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut:

Judul	Persamaan	Perbedaan
Rizkika Purnama Dewi (2016) Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card pada Siswa Tuna Grahita Ringan kelas1 Sekolah Dasar	1) Sama-sama meningkatkan kemampuan membaca permulaan. 2) Sama-sama untuk anak tuna grahita kategori ringan .	1) Penelitian terdahulu Media yang di kembangkan menggunakan media flash card. 2) Penelitian saat ini mengembangkan media komedi putar dengan menggunakan gambar, huruf ,angka, menggunakan flannel.
Susi Wahyu ningrum (2010) Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan	1) Sama- sama meningkatkan kemampuan berhitug operasi penjumlahan 2) Sama- sama untuk anak tuna grahita.	1) Peneliti terdahulu menggunakan media kartu bilangan dengan berbentuk classroom action research. 2) Peneliti saat ini berupa media yang berupa gambar,

Melalui Kartu Pada Tunagrahita	Media Bilangan Anak	dan bilangan yang terbuat dari flannel yang diaplikasikan pada komedi putar.
---	---------------------------	---

C. Kerangka pikir

Kerangka pikir adalah penelitian yang ilmiah yang akan dilakukan oleh peneliti terhadap penelitian yang akan dilakukannya. Kerangka pikir akan memberikan landasan yang kuat terhadap topic yang dipilih sesuai dengan permasalahan yang ada. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





